COPRI LA LINEA!

Reclama questa carta se almeno due giocatori della tua squadra sono entro due caselle dalla tua Zona Finale (ma non al suo interno)

1

SFIDA

RISERVE

Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, dopo la fase Riserve di Emergenza. Eseguire un'azione Riserve gratuita

BONUS DI GIOCO

MUOVI IL PALLONE!

Reclama questa carta se un pallone è stato mosso di almeno 5 caselle lontano dalla tua Zona Finale da un giocatore della tua squadra (anche se è stato lanciato, trasportato o rimbalzato)

1

SFIDA

TALENTO GREZZO

Gioca questa carta per ritirare i dadi di uno dei tuoi tiri di dado che utilizzano un D6 o dadi Blocco

BONUS DI GIOCO

NESSUNA PAURA

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra è in piedi sopra una botola ed un giocatore avversario ha il possesso del pallone

1

SFIDA

TALENTO GREZZO

Gioca questa carta per ritirare i dadi di uno dei tuoi tiri di dado che utilizzano un D6 o dadi Blocco

BONUS DI GIOCO

IN PROFONDITA!

Reclama questa carta se almeno due o più giocatori della tua squadra siano nella Zona Finale avversaria o entro due caselle da essa

2

SFIDA

TALENTO GREZZO

Gioca questa carta per ritirare i dadi di uno dei tuoi tiri di dado che utilizzano un D6 o dadi Blocco

BONUS DI GIOCO

COMPLETO!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra ha eseguito una azione Passare che non fosse un passaggio alla mano ed il bersaglio di quell'azione Passare ha il possesso del pallone che è stato lanciato.

1

SFIDA

LANCIO ACCURATO

Gioca questa carta prima di eseguire un controllo per il Passaggio per uno dei tuoi giocatori. Il controllo ha successo in automatico - non devi tirare il D6

BONUS DI GIOCO

AFFERRA IL PALLONE!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra entra in possesso di un pallone e la tua squadra non era in possesso di quel pallone all'inizio del tuo turno

1

SFIDA

SEGUIRE

Gioca questa carta dopo che un avversario ha eseguito un'azione Eludere. Scegliere un giocatore della tua squadra che stava marcando quell'avversario prima che la azione Eludere fosse eseguita. Quel giocatore può muovere nella casella da cui ha mosso l'avversario

BONUS DI GIOCO

COMPLETO!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra ha eseguito una azione Passare che non fosse un passaggio alla mano ed il bersaglio di quell'azione Passare ha il possesso del pallone che è stato lanciato.

1

SFIDA

NUOVO PALLONE

Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, dopo il controllo Nessun Pallone in Gioco. Fai entrare un nuovo pallone in gioco seguendo le regole per Nessun Pallone in Gioco e Palloni Multipli

BONUS DI GIOCO

AFFERRA IL PALLONE!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra entra in possesso di un pallone e la tua squadra non era in possesso di quel pallone all'inizio del tuo turno

1

SFIDA

RISERVE

Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, dopo la fase Riserve di Emergenza. Eseguire un'azione Riserve gratuita

BONUS DI GIOCO

MUOVETEVI!

Reclama questa carta se almeno tre giocatori della tua squadra hanno eseguito un'azione Correre durante il tuo turno

1

SFIDA

INTERVENTO

Gioca questa carta dopo che un avversario ha eseguito un'azione Correre, prima di reclamare una carta Sfida. Scegliere un giocatore della tua squadra che è Libero. Quel giocatore esegue un'azione gratuita Marcare ma deve finire l'azione Marcare adiacente all'avversario

BONUS DI GIOCO

SPEZZIAMO LE OSSA

Reclama questa carta se un avversario viene infortunato

2

SFIDA

GIOCO RITARDANTE

Gioca questa carta piazzandola di fronte a te con il lato Bonus in vista all'inizio del tuo turno. dopo la fase Riserve di Emergenza e prima di eseguire qualsiasi azione. Mentre si trova lì, i tuoi giocatori possono muovere adiacenti agli avversari quando eseguono azioni Correre, ma facendo ciò devono terminare il movimento. Scartare questa carta quando un tuo giocatore esegue un'azione Passare o Eludere, o la tua squadra segna una Meta o un avversario è Atterrato

BONUS DI GIOCO

MUOVETEVI!

Reclama questa carta se almeno tre giocatori della tua squadra hanno eseguito un'azione Correre durante il tuo turno

1

SFIDA

SPRINT

Gioca questa carta prima che uno dei tuoi giocatori esegua un'azione Correre. Per questa azione, aumenta il suo valore di Movimento di 2

BONUS DI GIOCO

SPEZZIAMO LE OSSA

Reclama questa carta se un avversario viene infortunato

2

SFIDA

PASSO LATERALE

Gioca questa carta dopo che un giocatore della tua squadra è stato scelto come bersaglio di un'azione Bloccare, prima che i siano tirati i dadi Blocco. Il giocatore può eseguire un'azione Eludere (alla fine della quale deve essere Libero, non Marcato). L'azione Bloccare è cancellata e conta come non essere mai stata eseguita

BONUS DI GIOCO

TRATTENETELI!

Reclama questa carta se almeno tre avversari sono Marcati da almeno due giocatori diversi della tua squadra (questi giocatori possono avere lo stesso ruolo nella tua squadra - es. entrambi i giocatori possono essere Linee)

2

SFIDA

INTERFERENZA

Gioca questa carta prima che uno dei tuoi giocatori esegua un'azione Marcare. Quel giocatore può muovere fino a 4 caselle invece che 2 caselle per quella azione Marcare (alla fine della quale deve essere Marcato non Libero)

BONUS DI GIOCO

COMPLETO!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra ha eseguito una azione Passare che non fosse un passaggio alla mano ed il bersaglio di quell'azione Passare ha il possesso del pallone che è stato lanciato.

1

SFIDA

BLOCCARE IL PASSAGGIO

Gioca questa carta dopo che un avversario è stato scelto per eseguire un'azione Passare, dopo che è stato scelto bersaglio avversario ma prima di tirare il D6. Puoi immediatamente eseguire un'azione Marcare gratuita con uno dei tuoi giocatori Liberi. Deve finire la sua azione adiacente o al lanciatore avversario o al bersaglio avversario

BONUS DI GIOCO

LIBERA LA PALLA!

Reclama questa carta se un avversario aveva il possesso del pallone all'inizio del tuo turno e nessun avversario ha il possesso del pallone

2

SFIDA

ISPIRAZIONE

Gioca questa carta dopo la tua terza azione, dopo la fase Reclama carte Sfida. Ottieni una quarta azione. Questa azione non è gratuita ed è considerata essere parte del tuo turno

BONUS DI GIOCO

TRATTENETELI!

Reclama questa carta se almeno tre avversari sono Marcati da almeno due giocatori diversi della tua squadra (questi giocatori possono avere lo stesso ruolo nella tua squadra - es. entrambi i giocatori possono essere Linee)

2

SFIDA

ISPIRAZIONE

Gioca questa carta dopo la tua terza azione, dopo la fase Reclama carte Sfida. Ottieni una quarta azione. Questa azione non è gratuita ed è considerata essere parte del tuo turno

BONUS DI GIOCO

ATTERRATELI!

Reclama questa carta se un avversario è stato Atterrato o infortunato

1

SFIDA

FALLO

Gioca questa carta invece di eseguire una azione con un giocatore della tua squadra. Fare ciò come come aver usato una delle azioni disponibili per quel turno (incluse azioni ottenute da carte Bonus di Gioco). Scegliere un giocatore Libero della tua squadra che sia adiacente ad un avversario Prono. Quell'avversario è infortunato

BONUS DI GIOCO

LIBERA LA PALLA!

Reclama questa carta se un avversario aveva il possesso del pallone all'inizio del tuo turno e nessun avversario ha il possesso del pallone

2

SFIDA

GIOCO DI PASSAGI

Gioca questa carta piazzandola di fronte a te con il lato Bonus in vista all'inizio del tuo turno. dopo la fase Riserve di Emergenza e prima di eseguire qualsiasi azione. Mentre si trova lì, aggiungere 1 al risultato dei controlli per il Passaggio fatti dai tuoi giocatori. Scartare questa carta quando un giocatore della tua squadra esegue un'azione Bloccare o la tua squadra segna una Meta

BONUS DI GIOCO

ATTERRATELI!

Reclama questa carta se un avversario è stato Atterrato o infortunato

1

SFIDA

ISPIRAZIONE

Gioca questa carta dopo la tua terza azione, dopo la fase Reclama carte Sfida. Ottieni una quarta azione. Questa azione non è gratuita ed è considerata essere parte del tuo turno

BONUS DI GIOCO

LIBERA LA PALLA!

Reclama questa carta se un avversario aveva il possesso del pallone all'inizio del tuo turno e nessun avversario ha il possesso del pallone

2

SFIDA

GIOCO DIFENSIVO

Gioca questa carta piazzandola di fronte a te con il lato Bonus in vista, all'inizio del tuo turno, dopo le Riserve di Emergenza e prima di eseguire qualsiasi azione. Mentre è lì, le azioni Bloccare eseguite dalla tua squadra contano come essere assistite. Scartare questa carta quando un giocatore della tua squadra muove 1 casella o più vicino alla Zona Finale avversaria

BONUS DI GIOCO

INCHINO ALLA FOLLA

Reclama questa carta se la tua squadra segna una Meta

1

SFIDA

SMARCARSI

Gioca questa carta prima che uno dei tuoi giocatori esegua un'azione Correre. Per questa azione, quel giocatore può muovere adiacente agli avversari, ma deve finire il movimento Libero

BONUS DI GIOCO

ATTERRATELI!

Reclama questa carta se un avversario è stato Atterrato o infortunato

1

SFIDA

PLACCAGGIO IN TUFFO

Gioca questa carta dopo che uno dei tuoi giocatori esegue un'azione Bloccare e dopo che i dadi Blocco siano stati tirati. Puoi ritirare i dadi Blocco. Dopo aver risolto l'azione Bloccare, il giocatore che ha eseguito il Blocco è piazzato Prono ma non deve eseguire il controllo per l'Armatura

BONUS DI GIOCO

INCHINO ALLA FOLLA

Reclama questa carta se la tua squadra segna una Meta

1

SFIDA

RISERVE

Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, dopo la fase Riserve di Emergenza. Eseguire un'azione Riserve gratuita

BONUS DI GIOCO

INCHINO ALLA FOLLA

Reclama questa carta se la tua squadra segna una Meta

1

SFIDA

DISTRAZIONE

Gioca questa carta dopo che un avversario ha completato la sua azione Marcare, prima di reclamare una carta Sfida. Scegliere un giocatore della tua squadra adiacente a quell'avversario. Quel gocatore può eseguire un'azione gratuita Eludere

BONUS DI GIOCO

LAVORO DI SQUADRA!

Reclama questa carta dopo che un giocatore della tua squadra ha segnato una Meta e quel giocatore è entrato in possesso del pallone come risultato di una azione Passare riuscita (ma non un passaggio alla mano) fatta da un suo compagno di squadra durante questo turno

3

SFIDA FINALE

BALZO DA GIGANTE

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra esegue un'azione Correre. Per questa azione, aumenta il suo valore di Movimento di 2 e considera le caselle che contengono avversari come vuote. Il giocatore deve finire l'azione Correre Libero, non Marcato

BONUS DI GIOCO

VAI AVANTI!

Reclama questa carta se dopo aver eseguito un'azione con un giocatore della tua squadra non puoi reclamare una carta Sfida diversa

0

SFIDA FINALE

PALLONI MULTIPLI

Gioca questa carta immediatamente, prima di aggiungerla alla tua mano. Due nuovi palloni entrano in gioco, seguendo le regole per Nessun Pallone in Gioco e per Palloni Multipli

BONUS DI GIOCO

LAVORO DI SQUADRA!

Reclama questa carta dopo che un giocatore della tua squadra ha segnato una Meta e quel giocatore è entrato in possesso del pallone come risultato di una azione Passare riuscita (ma non un passaggio alla mano) fatta da un suo compagno di squadra durante questo turno

3

SFIDA FINALE

ULTIMO RESPIRO

Gioca questa carta quando la partita termina. La partita non finisce. Puoi effettuare ancora un turno, dopo di chè la partita termina

BONUS DI GIOCO

VAI AVANTI!

Reclama questa carta se dopo aver eseguito un'azione con un giocatore della tua squadra non puoi reclamare una carta Sfida diversa

0

SFIDA FINALE

CAMBIO ZONE FINALI

Gioca questa carta subito prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola di fronte a te. Mentre è lì, le Zone Finali sono invertite. La tua Zona Finale, diventa quella dell'avversario e viceversa. Si può ruotare il campo o scambiarsi le sedie

BONUS DI GIOCO

ORA O MAI PIU'!

Reclama questa carta se la tua squadra ha segnato una Meta. Non la puoi reclamare se il tuo punteggio è più alto di quello della squadra avversaria

2

SFIDA FINALE

GIOCO SOSTENUTO

Gioca questa carta dopo che un giocatore della tua squadra ha segnato una Meta, prima che venga piazzato in Panchina. Quel giocatore non viene piazzato in Panchina

BONUS DI GIOCO

ORA O MAI PIU'!

Reclama questa carta se la tua squadra ha segnato una Meta. Non la puoi reclamare se il tuo punteggio è più alto di quello della squadra avversaria

2

SFIDA FINALE

FUORI DAL NULLA

Gioca questa carta durante il turno dell'altro Allenatore, dopo che un avversario ha completato un'azione. Esegui un'azione gratuita con un giocatore della tua squadra

BONUS DI GIOCO

LIVELLIAMO IL CAMPO

Reclama questa carta se il tuo punteggio è più basso di quello del tuo avversario

0

SFIDA FINALE

BENEDIZIONE DI NUFFLE

Gioca questa carta immediatamente, prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola di fronte a te con il lato Bonus in vista. Mentre è lì, le azioni Bloccare eseguite dala tua squadra contano come essere assistite. Scartare questa carta quando il tuo punteggio è uguale o superiore a quello dell'avversario

BONUS DI GIOCO

ORA O MAI PIU'!

Reclama questa carta se la tua squadra ha segnato una Meta. Non la puoi reclamare se il tuo punteggio è più alto di quello della squadra avversaria

2

SFIDA FINALE

PRONTI? VIA!

Gioca questa carta immediatamente - non aggiungerla alla tua mano. Ogni giocatore Libero della tua squadra, può eseguire un'azione Correre gratuita di 1 casella. Poi ogni giocatore Marcato della tua squadra può eseguire un'azione Eludere gratuita. Poi ogni giocatore Prono della tua squadra può eseguire un'azione Alzarsi in Piedi gratuita.

BONUS DI GIOCO

LANCIO RISCHIOSO!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra ha eseguito con successo una azione Passare (non un passaggio alla mano) che ha subito una penalità

2

SFIDA FINALE

HAIL MARY PASS

Gioca questa carta quando un giocatore della tua squadra esegue un'azione Passare, prima di controllare se il bersaglio è nel raggio. Il giocatore bersaglio è considerato essere nel raggio per questa azione Passare, senza riguardo di dove si trova sul campo. Inoltre, il controllo per il Passaggio ha successo con un risultato di 4 o più, con un risultato di 1-3 fallisce senza riguardo dei modificatori

BONUS DI GIOCO

LIVELLIAMO IL CAMPO

Reclama questa carta se il tuo punteggio è più basso di quello del tuo avversario

0

SFIDA FINALE

I GIOCHI CONTINUANO

Gioca questa carta dopo la tua azione finale, dopo la fase Reclama le carte Sfida. Ottieni due azioni aggiuntive. Queste azioni non sono gratuite, e sono trattate come essere parte del tuo turno

BONUS DI GIOCO

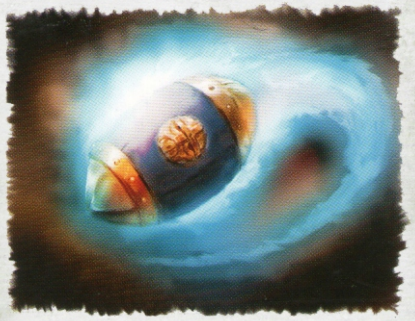
LANCIO RISCHIOSO!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra ha eseguito con successo una azione Passare (non un passaggio alla mano) che ha subito una penalità

2

SFIDA FINALE

PALLONE INCANTATO



Gioca questa carta immediatamente, prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola di fronte a te, con la faccia Bonus in vista. Mentre si trova lì, aggiungere 2 al risultato del controllo per il Passaggio eseguiti dai tuoi giocatori. Scartare questa carta quando un giocatore della tua squadra segna una Meta

BONUS DI GIOCO

LIVELLIAMO IL CAMPO

Reclama questa carta se il tuo punteggio è più basso di quello del tuo avversario

0

SFIDA FINALE

TI RIACCIUFFO

Gioca questa carta immediatamente, la piazzi di fronte a te con la faccia Bonus in vista. Mentre si trova lì, ogni volta che ottieni dei punti, incrementa il punteggio di 1. Scarta questa carta quando il tuo punteggio è uguale o maggiore di quello della squadra avversaria

BONUS DI GIOCO

CARNEFICINA!

Reclama questa carta se un secondo o susseguente avversario è Atterrato o Infortunato durante il tuo turno

2

SFIDA FINALE

MALEDETTA RUGGINE

Gioca questa carta immediatamente, prima di aggiungerla alla tua mano, piazzandola di fronte a te, con la faccia Bonus in vista. Mentre si trova lì, l'altro Allenatore deve sottrare 1 da qualsiasi controllo Armatura deve eseguire. (fino ad un minimo di 1)

BONUS DI GIOCO

LANCIO RISCHIOSO!

Reclama questa carta se un giocatore della tua squadra ha eseguito con successo una azione Passare (non un passaggio alla mano) che ha subito una penalità

2

SFIDA FINALE

AZIONE COMBINATA

Gioca questa carta immediatamente, prima di aggiungerla alla tua mano.Il giocatore che entra in possesso di palla in questa azione può eseguire un'azione Correre gratuita. Quel giocatore può eseguire questa azione Correre anche se ha già eseguito un'azione Correre in questo turno, e non gli impedisce di eseguire un'azione Correre più tardi nel turno se non ne ha già eseguita una in precedenza

BONUS DI GIOCO

CARNEFICINA!

Reclama questa carta se un secondo o susseguente avversario è Atterrato o Infortunato durante il tuo turno

2

SFIDA FINALE

INCANTESIMO CURATIVO

Gioca questa carta all'inizio del tuo turno, prima della fase Riserve d'Emergenza. Esegui un'azione gratuita Riserva con ciascuno dei tuoi giocatori che si trovano in Panchina

BONUS DI GIOCO

CARNEFICINA!

Reclama questa carta se un secondo o susseguente avversario è Atterrato o Infortunato durante il tuo turno

2

SFIDA FINALE

INFORTUNIO GRAVE

Gioca questa carta immediatamente - non aggiungerla alla tua mano. Se durante la precedente fase "Esegui un'Azione", un avversario è stato Atterrato ma non Infortunato, piazzarlo nella Panchina avversaria. Altrimenti se l'avversario è stato infortunato, rimuoverlo permanentemente dal campo. Non può più rientrare in gioco

BONUS DI GIOCO